



# **A IMPORTÂNCIA DAS ATIVIDADES LÚDICAS NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA NO PROCESSO ENSINO APRENDIZAGEM**

**JAIRO ALVES DOS ANJOS**

**ARIQUEMES - RO**

**2013**

JAIRO ALVES DOS ANJOS

**A IMPORTÂNCIA DAS ATIVIDADES LÚDICAS NAS AULAS  
DE EDUCAÇÃO FÍSICA NO PROCESSO ENSINO  
APRENDIZAGEM**

Monografia elaborada e apresentada como requisito final para aprovação na disciplina Trabalho de Conclusão de Curso II e do Curso de Licenciatura em Educação Física do Programa Pró-Licenciatura da Universidade de Brasília– Polo Ariquemes –RO.

Orientador: OSVALDO HOMERO GARCIA  
CORDERO

ARIQUEMES - RO

2013

## **TERMO DE APROVAÇÃO**

JAIRO ALVES DOS ANJOS

### **A IMPORTÂNCIA DAS ATIVIDADES LÚDICAS NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA NO PROCESSO ENSINO APRENDIZAGEM**

Trabalho monográfico defendido e aprovado como requisito final para aprovação na disciplina Trabalho de Conclusão de Curso II e no Curso de Licenciatura em Educação Física do Programa Pró-Licenciatura da Universidade de Brasília – Polo Ariquemes -RO

---

Professor...

---

Professor...

---

Professor...

**DATA:** 07 de dezembro

**CONCEITO FINAL:** \_\_\_\_\_

ARIQUEMES/RO

2013

## DEDICATÓRIA

Dedico este trabalho às pessoas que sempre estiveram ao meu lado, me acompanhando, apoiando e acreditando com fé em minha vitória: Meus colegas, meus filhos e minha esposa Eliete que nunca me permitiu desanimar e desistir.

A eles, o meu amor incondicional, pois são preciosidades em minha vida.

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço primeiramente a Deus por ter iluminado o meu caminho e ter dado a oportunidade de vencer mais essa etapa em minha vida.

Nessa jornada trilhada desde o início dessa graduação muitas pessoas participaram dessa caminhada. Todos especiais a seu modo.

A minha mãe que sempre esteve do meu lado em todos os momentos vividos, quando não próxima em oração;

A minha esposa que é mais um dos motivos de minha conquista e felicidade;

Aos professores que se dedicaram proporcionando esse processo de aprendizagem e são responsáveis por estar concluindo mais essa etapa em minha vida;

Aos colegas de curso que pelos laços de amizade criados proporcionaram tantos momentos bons;

Obrigado a todos vocês, que com suas ações e incentivo me fizeram crescer, como pessoa e profissional.

## SUMÁRIO

|  |    |
|--|----|
| 1. INTRODUÇÃO .....  | 09 |
| 1.2 Objetivo Geral.....  | 12 |
| 1.3 Objetivo Especifico.....                                       | 12 |
| 2. REFERENCIAL TEÓRICO .....                                       | 13 |
| 2.1 Definições de lúdico .....                                     | 13 |
| 2.2 Explicitar jogos e brincadeiras .....                          | 14 |
| 2.3 Importância do lúdico no processo ensino aprendizagem.....     | 18 |
| 2.4 Estudo dos PCNs e a prática lúdica na escola.....              | 20 |
| 2.5 Contribuições da Ludicidade nas aulas de Educação Física ..... | 22 |
| 2.6 Aspectos motores .....   | 23 |
| 3. METODOLOGIA .....   | 25 |
| 3.1 Instrumento de avaliação.....                                  | 26 |
| 3.2 Amostra da pesquisa.....                                       | 26 |
| 4. APRESENTAÇÃO DE DADOS .....                                     | 27 |
| 4.1 A pesquisa .....   | 27 |
| 5. ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS DADOS .....                             | 28 |
| 6. CONCLUSÃO .....   | 39 |
| REFERÊNCIAS BIBLIOGRAFICAS .....                                   | 41 |
| LISTA DE APÊNDICE .....  | 44 |
| LISTA DE ANEXO .....   | 45 |

## LISTA DE FIGURAS

|  |    |
|--|----|
| Gráfico 1- A necessidade de atividades lúdicas nas aulas de Educação Física .....    | 30 |
| Gráfico 2 - Atividades aplicadas de forma lúdica proporcionam resultado positivo. 32 |    |
| Gráfico 3 - Utilização das atividades lúdicas pelos professores em suas aulas.....   | 33 |
| Gráfico 4 – Conceitos que se desenvolvem mais com atividades lúdicas.....            | 35 |
| Gráfico 5 - As atividades lúdicas prejudicam aprendizagem das crianças.....          | 36 |
| Gráfico 6– Preparação para trabalhar nas atividades lúdicas com os alunos.....       | 38 |

## RESUMO

O presente Trabalho de Conclusão de Curso teve como objetivo investigar as influências das brincadeiras lúdico-recreativas no processo ensino aprendizagem. A princípio, analisa-se a importância dessas brincadeiras para os alunos segundo a literatura através de estudos e pesquisas relacionadas a temática lúdica, brincadeiras e atividades recreativas. O trabalho deu sequência com a realização de uma pesquisa de campo que procurou identificar qual a visão dos professores da Escola Estadual de Ensino Fundamental Cora Coralina de Ji - Paraná - RO a respeito desse assunto. Por fim relacionaram-se as conclusões referentes às atividades no currículo escolar e seu desenvolvimento, impedimentos e necessidades tais como; falta de formação específica dos docentes, assim como a resistência dos mesmos em utilizar este recurso dentro das aulas. Esse estudo pode analisar a importância das brincadeiras lúdicas nas aulas de Educação Física e sua ação dentro do processo ensino aprendizagem perante a visão dos professores pesquisados.

Palavras chave: Brincadeiras lúdico-recreativas – Educação Física Escolar – Ludicidade



## 1. INTRODUÇÃO

Observando atentamente os profissionais de educação percebe-se que a maneira de se ensinar os alunos é essencial que ocorra um ensino e aprendizagem de qualidade, que venha a ser significativo para os mesmos. Com essa pesquisa busca-se analisar o processo de ensino-aprendizagem das brincadeiras nas aulas de Educação Física, tendo o lúdico como uma ferramenta facilitadora no Primeiro Ciclo do Ensino Fundamental no colégio em Ji-Paraná, tendo em vista que o citado estabelecimento de ensino não tem um professor de Educação Física formado que realize atividades recreativas com os alunos.

A ludicidade por meio das brincadeiras pode ser um excelente meio de incentivar e auxiliar a aprendizagem de diferentes áreas atuando assim de forma multidisciplinar, pois a mesma está interligada ao conhecimento adquirido da realidade e a associação de tudo que se busca. Uma vez que o papel do professor de Educação Física é contribuir para que o ensino-aprendizagem seja realmente transformador, sobretudo nos aspectos de formação do caráter lúdico do aluno.

Por esse motivo apresenta-se este trabalho que visa estudar as correlações existentes nas brincadeiras lúdicas como fontes de ensino e aprendizagem dos alunos. A escolha deste tema foi fortemente influenciada pelas recentes pesquisas acadêmicas sobre a influência das brincadeiras lúdicas no Ensino Fundamental, pois se observa que é por meio da prática de brincadeiras lúdicas dentro das aulas de Educação Física que os alunos vão conhecer o seu corpo, compreender as relações que são estabelecidas entre o fazer, o conhecer, o interpretar e o apreciar as atividades.

Para isso, entender como as brincadeiras lúdicas atuam na formação do conhecimento num contexto escolar exige não só observar de forma superficial as escolas, o professor ou os alunos e sim todo o contexto social em que a instituição

esta inserida. Outro passo é observar como a mesma é desenvolvida na escola sabendo que os professores dos anos iniciais, do Ensino Fundamental, não são formados na faculdade de Educação Física, sendo assim não são qualificados para darem aula da mesma.

Sendo assim observar o que a literatura apresenta sobre o tema e fazer uma associação com os dados levantados no contexto escolar proposto. Além disso, verificar onde a mesma pode contribuir para uma melhor compreensão de como as brincadeiras lúdicas podem auxiliar no processo de formação do conhecimento dos alunos, assim como na melhoria da sua aprendizagem, a fim de garantir momentos diários para o brincar com as crianças trazendo assim, recompensas que vão além de um bom desenvolvimento motor, pois proporcionam também a diversão, cumplicidade, confiança e maior afetividade entre os mesmos.

Segundo Bezerra ( 2006, p 5)

Independente das condições que a escola e o sistema educacional proporcionam à sua prática docente, é da responsabilidade de cada professor motivar suas aulas, tornando-as atrativas e prazerosas, preparando a criança para que está vá se constituindo um sujeito crítico de suas próprias ações no meio em que vive.

Por essa razão, um estudo mais aprofundamento assim como uma boa reflexão sobre a utilização de brincadeiras lúdicas nas aulas de Educação Física se faz necessário, pois as mesmas envolvem aspectos de criação ou aprendizado, esses por sua vez envolvem conceitos, procedimentos e atitudes. As brincadeiras lúdicas permitem aos mesmos a oportunidade de manifestar seus desejos, experiências e, estabelecer relações com seu corpo e com o do colega, além de compartilhar ideias e opiniões.

Dessa forma a problematização desta pesquisa é conhecer de que forma as Atividades Lúdicas nas aulas de Educação Física contribuem no Processo Ensino Aprendizagem das crianças do Primeiro Ciclo do Ensino Fundamental da Escola Estadual Cora Coralina em Ji-Paraná RO?

Sendo assim pretende-se verificar se efetivamente a Educação Física tem um papel importante em estimular as áreas cognitivas, perceptivas, motora e comunicação social, a fim de que possa se tornar um agente crítico, autônomo e transformador da realidade onde vive.

De acordo com Andriotti e Aquino ( 2006, p.2)

É importante entender que brincar não constitui perda de tempo, nem é simplesmente uma forma de preencher o tempo; a criança que não tem oportunidade de brincar está excluída do convívio social integrado, pois o brinquedo possibilita o desenvolvimento integral da criança, já que ela se envolve efetivamente, convive socialmente e opera mentalmente.

As discussões estabelecidas na pesquisa expressarão todas as relações intrínsecas e extrínsecas relacionadas à aprendizagem na Primeira Fase do Ensino Fundamental, usando para isso as brincadeiras lúdicas, assim como a formação de atitudes sociais como o respeito mútuo, a relação social, a cooperação que auxiliam na construção do conhecimento e, estimulam suas interações sociais, físicas, motoras, afetivas e cognitivas. Conforme afirma Antunes (apud Mastroianni 2004, p.4)

A atividade lúdica ou a capacidade de brincar tem um papel fundamental na estruturação do psiquismo da criança. É no brincar que a criança une elementos de fantasia e realidade e começa a distinguir o real do imaginário. Brincando, a criança desenvolve não só a imaginação, mas também fundamenta afetos, elabora conflitos e ansiedades, explora habilidades e, à medida que assume múltiplos papéis, fecunda competências cognitivas e interativas.

Observa-se ainda que as brincadeiras lúdicas são de suma importância, para o desenvolvimento do aprendizado nesta fase da vida. Como afirma Le Boulch (1983, p. 65) apud Gonçalves (2001, p.21)

Sendo assim, as atividades devem colocar a criança frente a situações em que ela tenha que utilizar suas vivências, é neste estágio do exercício que vão se estabelecer, conscientemente e, sobretudo inconscientemente, associações entre os dados da situação proposta e a experiência pessoal da criança.

Dessa maneira este estudo justifica-se pelo papel que a Educação Física escolar tem em todos os segmentos da educação básica e essa importância é atribuída ao fato de a mesma promover: o desenvolvimento do aluno, a socialização, a vida saudável, espírito de equipe, distração, relaxamento, além da prática de esportes.

## 1.1 Objetivo Geral

Analisar a contribuição das atividades lúdicas dentro das aulas de Educação Física no processo de ensino-aprendizagem em alunos do primeiro ciclo do ensino fundamental da escola Cora Coralina do município de Ji-Paraná-RO.

## 1.2 Objetivos Específicos

- Verificar se o Projeto Político Pedagógico da escola pesquisada abrange a ludicidade como meio para promover o processo ensino aprendizagem;
- Conhecer a contribuição no processo ensino-aprendizagem por meio das brincadeiras lúdicas;
- Compreender a brincadeira por meio do lúdico como uma ferramenta facilitadora para o processo de ensino-aprendizagem, no desenvolvimento das inteligências múltiplas, dos saberes e na construção do conhecimento dentro do ambiente escolar;
- Verificar se as brincadeiras interferem no processo ensino aprendizagem nas aulas de Educação Física;
- Avaliar a interferência das brincadeiras lúdicas nas aulas de Educação Física no ensino aprendizagem.
- Reconhecer os conceitos que abrangem a ludicidade.
- Investigar a importância do professor de Educação Física nas atividades lúdicas.

## 2. REFERENCIAL TEÓRICO

Por meio de atividades lúdicas numa relação com as brincadeiras a criança poderá desenvolver sua personalidade, formular suas ideias, atitudes, conceitos, criar, inovar, aprender e ensinar, num processo de cooperação e compreensão, mesmo nesta fase de desenvolvimento da criança. Pois, esta fase é de construção da personalidade, onde conceitos morais e éticos poderão ser constituídos. A brincadeira em sua ação é essencial para o desenvolvimento sensorial-motor e representativo na aquisição das múltiplas inteligências.

### 2.1 Definição de lúdico

A palavra lúdico se originou de "ludus" que significa jogo, a palavra evoluiu ganhando novas considerações principalmente pelas pesquisas envolvendo a psicomotricidade, por esse motivo passou a ter outros sentidos e não somente o sentido de jogo. As atividades lúdicas fazem parte da atividade humana caracterizando-se pela espontaneidade, funcionalidade, satisfação e prazer do indivíduo pela atividade prática. Na aplicabilidade das atividades lúdicas considera-se não somente o resultado, mas a ação, o movimento, assim como as vivências por elas proporcionadas. Observa-se ainda que as brincadeiras lúdicas exercem forte influência na formação da personalidade, do caráter e do equilíbrio emocional das crianças. Conforme Gross (2007, p.44)

A ludicidade é uma ocorrência de todos os tempos, é parte integrante da vida de todo ser humano, mas também é um problema que surge e deve ser estudado e orientado como um dos aspectos fundamentais da estrutura social. Ela é tudo quanto diverte e entretém o ser humano e envolve uma ativa participação. Se processa tanto em torno do grupo como, das necessidades individuais.

Tendo como base e referência à importância da ludicidade para a alfabetização demonstra-se que ela é uma ferramenta importante no combate ao baixo rendimento escolar. De acordo com Freitas (2004, p.2) "o lúdico é analisado

não de forma isolada, mas como integrante da cultura considerada do ponto de vista antropológico, em suas várias manifestações: jogo, brinquedo, etc.”

Por esse motivo devem-se ver as atividades lúdicas como ferramenta que desenvolva o prazer na criança, além de buscar a liberdade necessária para a criatividade e finalmente procurar outros valores sociais que possam construir para melhorar o futuro de todos. Assim, o professor deverá estimular o aluno a inventar e criar novos jogos, contribuindo para que todos sejam incluídos nas diversas situações lúdicas (GARÓFANO; CAVEDA, 2005).

Contextualizar as atividades lúdicas e recreativas, portanto, é o primeiro processo de ensino aprendizagem, por assim entender que a relação de grupo e a convivência com a diversidade cultural, são fatores primordiais e decisivos no processo de formação humana da criança. Ignorar este início do processo formativo e cognitivo na educação infantil é no mínimo não pensar numa qualidade eficiente no futuro destes pequenos estudantes. Para Santin (1990, p.27)

O indivíduo que brinca é espontâneo, e no ato de brincar, a realidade é transformada, personagens e mundos de ilusão são criados, colocando-se diante de desafios, riscos, de imprevistos, de suspense. O jogo lúdico apresenta uma dimensão humana que proporciona alegria e euforia a criança ao perceber suas possibilidades e a oportunidade de representá-las e retratá-las.

O brincar pode ser entendido como um dos fatores motivadores e um dos requisitos importantíssimos para a permanência e gosto pela escola e a recreação surgem com o ser humano, portanto, não deve ser esquecido em nenhuma fase da vida, e com certeza tem que ser intensificado e diversificado a cada instante. A recreação segundo Castro (2007, p.7) “contempla um conjunto de atividades de caráter lúdico e recreativo, que se destinam a promover o entretenimento e o divertimento”. Não pode ser camuflada na fase da vida que mais lhe pertence. Na infância é importante o resgate primordial da ludicidade e da descontração neste período de formação do ser humano.

## 2.2 Explicitar jogos e brincadeiras

A influência dos jogos lúdicos na aprendizagem é complexa e envolve uma série de estudos e conceitos: partindo de valores culturais e de estrutura física

ambiental. Tendo como base e referência à importância da ludicidade para a alfabetização observa-se que ela é uma ferramenta muito importante na interação dos alunos, além de melhorar e combater o fraco rendimento escolar e a falta de interesse de algumas crianças no processo educativo. Conforme Soler (2007, p.6).

A Educação Física é, na sua essência, interdisciplinar, pode-se aproveitar o interesse das crianças por atividades físicas, já que estão na fase em que enxergam o mundo através do corpo para apresentar temas que elas ainda não conhecem. Durante os jogos, podemos ensinar e aprender noções de escrita e matemática, e partir do que a criança já conhece é sempre o melhor ponto de partida, pois, a partir daí podemos ir criando desequilíbrios, ou seja, ir gerando novos objetivos a serem alcançados, fazendo com que ela aprenda cada vez mais. As atividades físicas exercitam as habilidades necessárias para a criança atingir o estágio de prontidão, pois é a partir daí que alcançam o desenvolvimento motor necessário para a leitura e escrita.

Por isso as atividades de jogos devem ser prazerosas para a criança e permitir a ela experimentar a situação proporcionada pelo jogo. Não é permitido obrigar uma criança a brincar, o professor deve incentivá-la a participar das atividades propostas. O jogo lúdico deve ser prazeroso para que as possibilidades de aprendizagem sejam alcançadas. Ainda segundo Silveira (2005, p.7)

Através do jogo o aluno tende a aprender a tomar decisões, formulando conceitos através da compreensão que o contexto jogo fornece. Desta forma, é necessário conhecer o jogo esportivo e suas táticas a fim de extrair o máximo possível de proveito durante o jogo. Interligando assim, inteligência, domínio e habilidades que o próprio ambiente proporciona ao aluno durante as diferentes situações de jogo.

Desta maneira, pode-se observar que o jogo ajuda no desenvolvimento da aprendizagem do aluno, ampliando e melhorando o aspecto cognitivo, motor, físico, afetivo, além de promover a obtenção dos valores humanos em sua formação. Ele é um extraordinário meio didático, que pode ser utilizado para promover o bom desenvolvimento das crianças no ambiente escolar. Conforme Vygotsky (1991, p.17).

É a interação que cada pessoa estabelece com determinado ambiente, a chamada experiência pessoalmente significativa. Ele reforça a ideia de que o professor é o impulsionador do

desenvolvimento psíquico do indivíduo. Dessa forma as ligações fatuais subjacentes aos complexos são descobertas por meio da experiência direta. [...] Uma vez que um complexo não é formado no plano do pensamento lógico abstrato, as ligações que o criam, assim como as que ele ajuda a criar, carecem de unidade lógica; podem ser de muitos tipos diferentes. Qualquer conexão factualmente presente pode levar à inclusão de determinado elemento em um complexo. É esta a diferença principal entre um complexo e um conceito. Enquanto um conceito agrupa os objetos de acordo com um atributo, as ligações que unem os elementos de um complexo ao todo, e entre si, podem ser tão diversas quanto os contatos e as relações que de fato existem entre os elementos.

Sabe-se que a recreação, a diversão e o lazer são conceitos muito importantes na vida do ser humano, uma vez que em todas as fases da vida, o ser humano sempre está se relacionando com o brincar. E a brincadeira se torna uma forma de aliviar o estresse, produto de uma vida agitada. É certo que a brincadeira, a descontração, o criar e o recriar podem ser entendidos de várias maneiras em diferentes épocas e culturas, mas com certeza o principal objetivo é estar de bem com a vida. Implícito ou explícito, é o momento em que as regras não precisam necessariamente ser estabelecidas como critérios fundamentais de maior valor, não existem um padrão totalmente rígido a ser seguido. De acordo com Garcia (2010, p.6).

Por meio das brincadeiras, as crianças estão em contato físico e social com os outros, adquirem confiança em suas habilidades e praticam usando a imaginação. As brincadeiras oferecem modos socialmente aceitáveis de competir, despender energia e agir de modo agressivo. O declínio do egocentrismo e o crescimento das habilidades cognitivas permitem que as crianças em idade escolar interajam de modo mais significativo com os amigos.

Entende-se desta forma que ao brincar a criança expressa seus sentimentos, interpretam-se por meio da ação tudo aquilo que teria dificuldade numa apresentação oral, pois é nesta fase da vida que a criança está aprendendo habilidades novas tanto no recinto escolar como fora dele, ou seja, a aprendizagem social esta em pleno funcionamento. Na realidade, uma boa maturidade deveria ser acompanhada de crescimento em outros aspectos, englobando o ser criança também (BONET apud VALENZUELA, 2005, p. 90).



Conforme afirma Kishimoto (1997, p.17), “a infância é a idade do possível sendo portadora de uma imagem de inocência: de conduta moral, imagem associada à natureza primitiva dos povos, um mito que representa a origem do homem e da cultura”. Esta é, portanto a fase mais importante da vida das crianças, pois é neste momento que se dá a formação da sua personalidade. Observa-se também que há socialização de grupo ajuda muito em certos momentos para a formação de seu caráter pessoal, por isso discutir sobre as atividades lúdicas, recreativas e cooperativas dentro da escola é fundamental. Ainda segundo Duarte apud Souza et al (2008, p.6).

Diante do exposto, acreditamos que a prática de ensino do professor de Educação Física ao trabalhar jogos e brincadeiras deve estar baseada e objetivada em condicionamento teóricos sistematizados, em nosso estudo apontamos a abordagem construtivista. Nesta abordagem o professor precisa levar em conta durante o ensino dos jogos e brincadeiras a equilibrção, abstração reflexiva, a aprendizagem significativa e a tomada de consciência das ações por parte dos alunos.

A criança mesmo na brincadeira passa a entender que se pode ser sério e respeitar às diferenças que o cerca durante a vida, assim, sua formação deve ser acompanhada pelos pais e professores para que possam ajudá-los na solução das dificuldades. De acordo com Rosado et al (2007, s/p).

A recreação na escola é, talvez, o mais antigo trabalho de recreação que se tem conhecimento. Porém, cada vez mais, vai tomando um aspecto diferente, pois o próprio ambiente escolar vem se transformando. Os professores de sala e os professores de Educação Física desenvolviam atividades simples, sempre com o intuito de desenvolvimento psicomotor e cultural dos alunos. Pouco a pouco, vão abrindo espaço para recreação mais ampla, desenvolvida até mesmo fora do horário de aula. A Neste caso, o espírito é muito mais lúdico, realizando atividades simplesmente em busca do prazer da diversão.

Observa-se que atualmente o lúdico esta voltado para um estado de complementação do ser como individuo. Nesse contexto o brincar, o crescer e o desenvolver com atividades lúdicas na escola, é fundamental para o desenvolvimento enquanto criança e, comprova a necessidade da identificação de fatores que estabelecem o seu desenvolvimento integral, proporcionado pela estimulação de suas habilidades psicomotoras.

## 2.3 Importância do lúdico no processo ensino aprendizagem

As brincadeiras e atividades lúdicas devem estar presente no dia-a-dia dos alunos dos anos iniciais, pois é uma maneira de levar os mesmos a criar sua própria personalidade, para que assim estes se tornem crianças mais afáveis e que venham a se relacionar bem dentro de uma sociedade contemporânea. Ainda segundo, Marcellino (1991). A vivencia do lúdico é fundamental em termos de participação cultural critica e principalmente, criativa. Por tudo isso é fundamental que se assegura à criança o tempo e o espaço para que as atividades lúdicas sejam vivenciadas com intensidade capaz de formar a base sólida da criatividade e da participação cultural e, sobretudo, para o exercício do prazer de viver.

A valorização do brincar no processo de ensino-aprendizagem colabora de forma expressiva na constituição do aprendizado da criança, acentuando suas capacidades e sua autonomia dentro do ambiente escolar e social. A ludicidade colabora de maneira interdisciplinar no ensino-aprendizagem, bem como no desenvolvimento das crianças. Ainda segundo Tubino apud Negrini.

As contribuições do jogo no desenvolvimento global da criança é que todas as dimensões do jogo estão intrinsecamente vinculadas a inteligência, a afetividade, a motricidade e sociabilidade são inseparáveis, sendo que a afetividade constitui a energia necessária para a progressão psíquica, moral, intelectual e motriz da criança. (1994, p.19)

Portanto esta deve ser uma preocupação muito importante uma vez que visa não somente o contexto emocional e a interação social, dos alunos, mas também prima pela compreensão por parte dos professores sobre os limites e possibilidades de os alunos desenvolverem atividades que ressaltem tema sobre afetividade e relacionamento dentro do âmbito escolar.

Por isso para Vygotsky (1991) a criança é um ser ativo que inventa e constrói desenvolvendo assim o seu entendimento através de interações sociais.

É no mundo imaginário e ilusório, presente na criança que o jogo acontece, sendo este baseado na imaginação que

consequentemente surge da ação, assim a criança imagina, e quando imagina, joga, pois neste imaginar ela cria um mundo de atividades lúdicas que possibilitam a ação do jogo (VYGOTSKY, 1991. p. 18)

Sabe-se que o desenvolvimento e a inteligência humana passam por inúmeros processos de assimilação e adaptação e que por esse motivo os mesmos são essenciais para vida das crianças. Conforme Araujo “no jogo, a criança realiza um esforço espontâneo e natural, mobilizando os esquemas mentais integrando as várias dimensões da personalidade das crianças, o afetivo, o motor e o cognitivo.” É na relação com o outro que o ser humano se desenvolve, na ausência do outro, ele não se constrói homem, ou seja, a formação se dá numa relação lógica entre o sujeito e a sociedade a seu redor, no qual o homem modifica o ambiente e o ambiente modifica-o.

Por este motivo Piaget (1998, p. 35) afirma que:

O desenvolvimento humano passa por um processo contínuo entre as ações do sujeito sob o meio ambiente, passando por várias etapas: sensório motora; pré-operatória; operatório concreto e a operatório formal. Dentro desta classificação o jogo estará organizado por ordem de desenvolvimento como: jogos de exercício etapa sensório-motora, jogos simbólicos etapa pré-operatório, jogos de regras operatório formal.

Através de brincadeiras e atividades lúdicas a criança desenvolve a habilidade de entender suas atitudes de cooperação e adquire oportunidades de descobrir seus próprios recursos e testar suas próprias capacidades, por esse motivo Teixeira (1995) defende o uso da atividade lúdica como instrumento pedagógico fundamental na educação escolar.

O lúdico apresenta dois elementos que o caracterizam: o prazer e o esforço espontâneo. Ele é considerado prazeroso, devido a sua capacidade de absorver o indivíduo de forma intensa e total, criando um clima de entusiasmo. É este aspecto de envolvimento emocional que o torna uma atividade com forte teor motivacional, capaz de gerar um estado de vibração e euforia. Em virtude desta atmosfera de prazer dentro da qual se desenrola, a ludicidade é portadora de um interesse intrínseco, canalizando as energias no sentido de um esforço total para consecução de seu objetivo. Portanto, as atividades lúdicas são excitantes, mas também requerem um esforço voluntário. (...) As situações lúdicas mobilizam esquemas mentais. Sendo uma atividade física e mental, a ludicidade aciona e ativa as funções psico-neurológicas e as operações mentais, estimulando o

pensamento. (...) As atividades lúdicas integram as várias dimensões da personalidade: afetiva, motora e cognitiva. (TEIXEIRA, 1995, p. 23).

Observa-se que a qualidade de vida na infância depende fundamentalmente do brincar. Por este motivo o mesmo deve ser ampliado e plenamente desenvolvido no estágio da educação física escolar onde a mesma poderá desenvolver comportamentos individuais e coletivos dos alunos, melhorando assim o ensino aprendizagem dos mesmos de forma prazerosa.

Conforme afirma Lopes (2006, p.110)

Brincar é uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia. O fato de a criança, desde muito cedo poder se comunicar por meio de gestos, sons e mais tarde, representar determinado papel na brincadeira, faz com que ela desenvolva sua imaginação. Nas brincadeiras, as crianças podem desenvolver algumas capacidades importantes, tais como a atenção, a interação, a memória, a imaginação. Amadurecem também algumas capacidades de socialização, por meio da interação, da utilização e da experimentação de regras e papéis sociais.

## 2.4 Estudo dos PCNs e a prática lúdica na escola

Segundo os Parâmetros Curriculares Nacionais de 1997 (PCNs), o trabalho de Educação Física nas séries iniciais do Ensino Fundamental é importante, pois possibilita aos alunos terem desde cedo, a oportunidade de desenvolver habilidades corporais e de participar de atividades culturais, eles ainda fazem referência a particularidades individuais e as experiências anteriores do aluno ao se deparar com diversas situações que compõem o ponto de partida do processo de ensino e aprendizagem. Conforme afirma o PCN.

A escola não muda a sociedade, mas pode, partilhando esse projeto com segmentos sociais que assumem os princípios democráticos, articulando-se a eles, constituir-se não apenas como espaço de reprodução, mas também como espaço de transformação. Essa possibilidade não é dada, nem automaticamente decorrente da vontade. É antes um projeto de atuação político-pedagógico que implica avaliar práticas e buscar, explicita e sistematicamente, caminhar nessa direção. (PCNs/ MEC, BRASIL 1997, p. 25-26).

Demonstra-se assim a necessidade de olhar com consideração o contexto cultural em que os alunos estão inseridos, assim como o conhecimento que eles trazem consigo, utilizando-se desse método para explorar as possíveis atividades lúdicas, acrescentando a elas um grau de dificuldade cada vez maior, fazendo assim com que os alunos se sintam desafiados, e prontos para desenvolver seus conhecimentos. Ainda segundo os PCNs.

As situações lúdicas, competitivas ou não, são contextos favoráveis de aprendizagem, pois permitem o exercício de uma ampla gama de movimentos que solicitam a atenção do aluno na tentativa de executá-los de forma satisfatória e adequada. Elas incluem, simultaneamente, a possibilidade de repetição para manutenção e por prazer funcional e a oportunidade de ter diferentes problemas a resolver. Além disso, pelo fato de o jogo constituir um momento de interação social bastante significativo, as questões de sociabilidade constituem motivação suficiente para que o interesse pela atividade seja mantido.(PCNs/ MEC,BRASIL,1997,p 28 e 29, vol 7)

Para que o ensino produza resultados é necessário que os profissionais de Educação Física tenham o devido conhecimento em relação à avaliação motora da criança, assim como manter um acompanhamento contínuo para melhorar o seu desempenho, podendo dessa forma influenciar em seu processo de desenvolvimento e características motoras. Além de permitir detectar possíveis problemas de ordem motora, por esse motivo o acompanhamento das crianças na prática das atividades, observando e analisando suas necessidades e interesse é de fundamental importância para os alunos. Ainda conforme o PCN.

É necessário que o indivíduo conheça a natureza e as características de cada situação de ação corporal, como são socialmente construídas e valorizadas, para que possa organizar e utilizar sua motricidade na expressão de sentimentos e emoções de forma adequada e significativa.(PCNs/ MEC,BRASIL,1997,p 28 , vol 7)

Visando assim, garantir que a aprendizagem seja feita do mais simples ao mais complexo sempre propondo melhorar seus conhecimentos e habilidades motoras. Sendo que por esse motivo se faz necessário que os professores adaptem suas metodologias para que as mesmas satisfaçam às expectativas dos alunos e os motive a participar efetivamente promovendo assim uma aprendizagem mais significativa, onde os conteúdos serão bem mais absorvidos e assimilados.

## 2.5 Contribuições da Ludicidade nas aulas de Educação Física

A criança ao entrar na escola já trás de seu convívio social uma grande gama de conhecimentos e aprendizagem, entretanto é através de sua vida escolar que a mesma vai aprender por meio das brincadeiras lúdicas, a construir e adquirir novos conhecimentos sobre o mundo ao seu redor. Contudo Piaget (1975, p. 75), afirma que por meio do lúdico “a criança constrói e adquire conhecimento sobre o mundo físico e social, desde o período sensório-motor até o período operatório formal”. Outro autor que defende o método lúdico como recurso para uma aprendizagem na qual a criança melhora suas ações, interagindo com o meio e com suas diferenças, é Vygotsky que afirma.

O lúdico como estímulo para o desenvolvimento intelectual e cognitivo ele argumenta que sentimento e pensamento são o que move a ação humana, assim a criança só pode criar uma nova síntese, porque, em sua perspectiva anterior, já conheciam todos os elementos envolvidos, sem os quais não poderiam criar nada e acrescenta que a combinação de todos os elementos constitui algo novo, criador, que pertence à criança sem que seja apenas uma repetição de coisas vistas ou ouvidas. Esta faculdade de compor um edifício com esses elementos, de combinar o antigo com o novo é a base da criação (VYGOTSKY, 1987, p. 134).

Por esse motivo a preferência em aplicar as atividades lúdicas nas aulas de Educação Física é de grande importância visto que estimula a criatividade proporcionando uma aprendizagem qualitativa, partindo de princípios que estimulem o seu desenvolvimento social, cognitivo, afetivo e psicomotor. Ainda conforme Aguiar ( 1998, p.36)

A atividade lúdica é reconhecida como meio de fornecer à criança um ambiente agradável, motivador, planejado e enriquecido, que possibilita a aprendizagem de várias habilidades, além de trabalhar estas habilidades na criança, ajudará no desenvolvimento da criatividade, na inteligência verbal-linguística, coordenação motora, dentre outras. Partindo da consideração de que as atividades lúdicas podem contribuir para o desenvolvimento Intelectual da criança, Platão ensinava matemática às crianças em forma de jogo e preconizava que os primeiros anos da criança deveriam ser ocupados por jogos educativos.

Deste modo percebe-se que as atividades lúdicas oferecem grandes vantagens para os alunos colaborando para o seu desenvolvimento no ensino e aprendizagem. Todavia segundo Kaden (2004, p. 24).

A realidade educacional mostra que apesar de muita teoria, debate, seminários, e cursos sobre ludicidade, na realidade na educação infantil as atividades lúdicas são pouco exploradas, e, mesmo quando são realizadas como parte do Projeto Pedagógico, não é dado o valor que elas merecem, assim como, na formação dos educadores não há disciplina que trate da ludicidade, o que dificulta aos professores desenvolver esse tipo de atividade pedagógica.

## 2.6 Aspectos motores

Desde o início de sua vida, a criança já na sua concepção, começa a aprender e a aprimorar suas funções motoras, pois esse processo faz parte da natureza do ser humano, e é através do movimento que a criança desenvolve seus processos motores. Conforme afirma o PCN.

As habilidades motoras deverão ser aprendidas durante toda a escolaridade, do ponto de vista prático, e deverão sempre estar contextualizadas nos conteúdos dos outros blocos. Do ponto de vista teórico, podem ser observadas e apreciadas principalmente dentro dos esportes, jogos, lutas e danças. (PCNs/ MEC, BRASIL, 1997, p 36, vol 7)

Quando a criança inicia sua vida escolar, começa a fazer parte de mais um grupo social, o escolar. E nesse momento a mesma necessita aperfeiçoar muitos de seus comportamentos e estruturas, como por exemplo, as afetivas, cognitivas, motoras e sociais, para poderem se adequar ao novo ambiente em que estão inseridas.

Segundo Gallahue e Ozmun (2002) o desenvolvimento motor sofre grande influência do meio social e biológico podendo sofrer alterações durante seu processo de formação e desenvolvimento. Pois se observa que a escola é um dos locais que oferecem espaços apropriados para o desenvolvimento motor da criança, tendo em vista que o brincar é um meio formidável para o desenvolvimento do ensino aprendizagem das crianças nessa fase. Ainda de acordo com Tezani (2011, p. 11)

Assim, ao relatar sobre aprendizagem, desenvolvimento, processos de interação e educação escolar não se pode deixar de abordar sobre a vontade de aprender, o desejo de buscar e realizar a construção do conhecimento, o que se acredita poder ser resgatado através dos jogos em sua dimensão afetiva.

Diante desse contexto a atividade lúdica convida a criança a expressar-se de diversas formas, como movimentos corporais, convivência social, dramatizações entre outras. No espaço lúdico, a criança tende a desenvolver suas potencialidades e compartilhar experiências em um processo de convivência dinâmica. Desse modo segundo Nájela (2007, p. 1).

O brincar precisa materializar-se, desprender-se, libertar-se dos discursos, passarem da reflexão à vivência, ser trazido do espontaneísmo inconsciente à consciência do brincar como linguagem simbólica, essencial ao desenvolvimento humano, para uma visão mais ampla permeada por práticas e atitudes do educador frente ao grupo infantil, ser assumido como atividade lúdica em todas as propostas educacionais.

Observa-se ainda que segundo as teorias dos autores em relação à importância do lúdico como metodologia para uma aprendizagem expressiva, pode-se considerar de forma significativa a ideia de que com o lúdico a aprendizagem acontece de forma significativa, e, sobretudo reflexiva, pois os jogos são meios muito valiosos no processo de assimilação do ensino aprendizagem, permitindo o desenvolvimento de aptidões no âmbito da comunicação, das relações interpessoais, além do trabalho de comando e da cooperação entre os alunos. Assim segundo Huizinga (2007, p.16), o jogo é:

Uma atividade livre, conscientemente tomada como ‘não – séria’ e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total. É uma atividade desligada de todo e qualquer interesse material, com a qual não se pode obter qualquer lucro, praticada dentro de limites espaciais e temporais próprios, segundo certa ordem e certas regras.

Apesar de o projeto apresentado ser uma tentativa de reflexão nas aulas de Educação Física do Primeiro Ciclo do Ensino Fundamental, percebe-se ainda que não se tenha garantias que o mesmo vai continuar sendo aplicado dentro da escola, pois a mesma reluta em assumir sua responsabilidade frente à urgente necessidade



de desenvolver uma nova proposta curricular que atenda de forma integral o desenvolvimento da criança, optando pelo lúdico que atua como instrumento de intermediação que relaciona o ensino aprendizagem ao prazer.

### **3. METODOLOGIA**

A pesquisa que se pretende realizar, será qualitativa descritiva e exploratório cujo tema é “A Importância das Atividades Lúdicas no Processo Ensino Aprendizagem no Primeiro Ciclo do Ensino Fundamental na Escola Estadual Cora Coralina em Ji-Paraná – RO ”, buscará desenvolver uma análise reflexiva ou seja, tende descrever a problemática e explicar os fenômenos a partir do acompanhamento direto buscando realizar pesquisa de opinião, observação de atitudes e motivação. Como procedimento metodológico foi escolhido estudo de caso, análise do trabalho e intervenção direta procurando conhecer e interpretar a realidade no âmbito escolar.

Na pesquisa de campo haverá um aprofundamento no objeto de estudo. Trata-se de uma metodologia que utilizara como instrumento de avaliação um questionário semi estruturado, aplicado somente aos professores que lecionam na escola supracitada.

Este estudo se caracteriza como um estudo de caso. A pesquisa assumiu um caráter exploratório a fim de aprofundar os conhecimentos relacionados ao problema bem como, buscar a compreensão do assunto a partir de pontos de vistas de diferentes autores sobre o tema abordado.

Com foco na importância que outorgam aos professores as atividades recreativas e lúdicas e a importância que estes concedem ao desenvolvimento dos alunos, mediante a utilização das atividades lúdicas dentro do processo ensino aprendizagem. Serão observadas 05 (cinco) aulas de Educação Física, ministradas pelos professores da escola, logo será efetuado um relatório que comentará os aspectos relevantes observados pelo pesquisador dentro das aulas. Após a observação, os professores serão convidados para responder um questionário

previamente preparado com questões objetivas. De posse de estas informações coletadas será feito uma análise para verificar se os educadores consideram necessária a aplicabilidade das atividades lúdicas dentro das aulas.

Desse modo ao realizar o estudo de caso referente ao tema proposto será possível observar, analisar e comparar resultados dando mais significado as questões relacionadas ao objeto de estudo. Após a definição e delimitação do problema de pesquisa foi estabelecida uma série de itens a serem pesquisados tais como: observações, pesquisa bibliográfica e questionário, com a participação dos professores.

### 3.1 Instrumento de avaliação

Através do instrumento de avaliação, busca – se identificar e caracterizar as brincadeiras lúdicas na escola, assim como sua importância para o ensino aprendizagem dos alunos, reforçando dessa maneira a importância da ludicidade nas aulas de Educação Física Escolar. Dessa forma serão feita 06 (seis) questões fechadas e 02 (duas) questões abertas, selecionadas pelo pesquisador, sendo estas devidamente identificadas, analisadas e que venham ao encontro do assunto tratado.

### 3.2 Amostra da pesquisa

A pesquisa será realizada na escola Estadual de Ensino Fundamental Cora Coralina, localizada na rua ipê, no município de Ji-Paraná - RO. Sendo que a mesma funciona em dois períodos: matutino e vespertino, e que atende alunos do 1º ao 5º ano do ensino fundamental. Contudo, o público alvo para a realização da pesquisa aqui proposta, será formado por 17 (dezessete) professores que trabalham na escola pesquisada, é importante salientar que os mesmos não possuem formação específica para ministrar as aulas de Educação Física.

## **4. APRESENTAÇÃO DOS DADOS**

Nessa seção primária será apresentados dados de uma pesquisa de campo realizada na Escola Estadual de Ensino Fundamental Cora Coralina do município de Ji-Paraná - RO com a finalidade de reproduzir os resultados obtidos na coleta de dados obtida através do questionário (APÊNDICE).

### **4.1 A pesquisa**

A pesquisa de campo foi realizada na Escola Estadual de Ensino Fundamental Cora Coralina do município de Ji-Paraná-RO, através de um questionário de sondagem realizados com dezessete professores da instituição que desenvolvem aulas com as turmas do 1º ao 5º ano do ensino fundamental. Sendo que o questionário foi aplicado entre os dias 29 e 31 de outubro de 2012.

A escolha do questionário se justifica, pois neste método conseguem-se informações mais completas e precisas sem intervenções ou pressões diretas sobre a opinião do professor. Através dele, o professor pode responder de forma consistente e simples a maneira como ele percebe e trabalha a Educação Física Escolar, no ensino fundamental, onde a mesma muitas vezes é tratada como recreação escolar.

O questionário buscou analisar a importância que os professores pesquisados outorgam à ludicidade nas aulas de Educação Física do 1º ao 5º ano da Escola Estadual de Ensino Fundamental Cora Coralina, a maneira de trabalhar e o embasamento tendo como referencial os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs). Quanto aos aspectos lúdicos, questionando-se o acompanhamento e a efetivação da ludicidade nas aulas, a forma de trabalho, a importância de se trabalhar as brincadeiras lúdico-recreativas com os alunos, assim como, observarem o reflexo da aplicação das atividades lúdicas nas aulas de Educação Física.

Os questionários serão analisados de forma qualitativa e as respostas dos professores merecem tratamentos subjetivos, tendo em vista que em alguns questionamentos pediu-se a justificativa das citadas respostas. É importante conhecer os argumentos que levaram ao educador chegar a tal resposta. Cabe

ressaltar que os dezessete professores entrevistados apresentam características distintas, sendo elas todas do sexo feminino e todas são graduadas em pedagogia.

O questionário continha 8 (oito) perguntas relacionadas a Importância das Atividades Lúdicas nas aulas de Educação Física no Processo de Ensino Aprendizagem dentro do ensino fundamental. O presente instrumento de pesquisa foi entregue a cada professor em seu devido período de trabalho sendo respondido pelo mesmo em seu tempo livre sem intervenção do pesquisador para tentar assim objetivar cada resposta.

## **5. ANÁLISE E DISCUSSÃO**

A análise e discussão têm por finalidade dialogar com os dados obtidos através da pesquisa de campo e a pesquisa bibliográfica, ou seja, a concordância ou discrepância dos dados obtidos com o resultado de outras pesquisas.

Visa analisar a importância das Atividades Lúdicas nas aulas de Educação Física no Processo Ensino Aprendizagem do 1º ao 5º ano do ensino fundamental da Escola Estadual Cora Coralina do município de Ji-Paraná RO, entendendo que as aulas de Educação Física nesses anos referem se a práticas recreativas. As professoras foram entrevistadas através de questionário (ver apêndice) e suas respostas compreendem o teor da discussão a seguir.

A identificação das brincadeiras lúdicas nas aulas de Educação Física, assim como a ação das brincadeiras lúdicas nos conteúdos teóricos e práticos na produção do conhecimento no 1º ao 5º ano do Ensino Fundamental, reconhecer a atuação do professor, sua metodologia de ensino aplicado nas aulas de Educação Física, proporcionando dessa maneira identificar o interesse tanto dos alunos como das professoras nas aulas, o que originou o estudo a seguir.

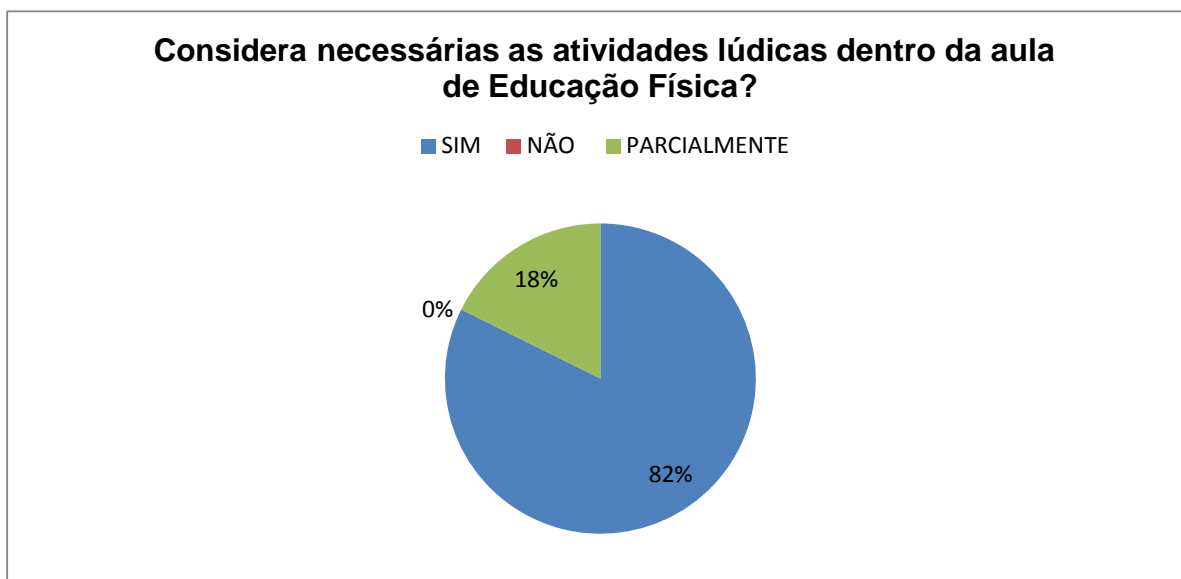
O que é discorrido sobre as brincadeiras lúdico-recreativas tanto pelo reconhecimento teórico científico, assim como na prática habitual das aulas, com alunos que necessitam receber aulas que procurem desenvolver sua criatividade,

físico, social e cultural será o foco dessa discussão. A realidade vivida e apresentada na escola talvez não seja propícia para essa realização, entretanto será caracterizada como um todo que proporcionará a pesquisa sua validade e consecutivo definir características próprias.

A primeira questão do instrumento de avaliação foi relacionada à importância das aulas de Educação Física dentro do ambiente escolar. Nesta questão os entrevistados responderam que sim, totalizando o 100% de um total de 17 professores, os mesmos consideram muito importante, pois desenvolve as coordenações motoras, melhora sociabilidade, etc. Sendo assim as respostas dos professores permitem considerar a prática da Educação Física, mesmo de forma recreativa, não podendo ser considerada como indispensável à formação do aluno ou prática educativa que, na visão de alguns profissionais de ensino, fica em segundo plano, desvalorizando a importância desta área de ensino no desenvolvimento da aprendizagem especialmente nos anos iniciais do ensino fundamental.

As respostas dos professores entrevistados vêm ao encontro das informações contidas nos Parâmetros Curriculares Nacionais de 1997 (PCNs), o trabalho de Educação Física nos anos iniciais do Ensino Fundamental é importante, pois possibilita aos alunos terem desde cedo, a oportunidade de desenvolver habilidades corporais e de participar de atividades culturais, como brincadeiras, esportes, lutas, ginásticas e danças, com a finalidade de lazer, expressão de sentimentos, afetos e emoções.

**Gráfico 1**



Fonte Professores da Escola Cora Coralina.

Quando perguntadas acerca da necessidade das atividades lúdicas dentro das aulas de Educação Física, 14 professoras, que corresponde a 82% consideram que este tipo de atividade é muito importante, pois ajudam a desenvolver suas habilidades de lateralidade assim como as psicomotoras. Apenas 3 professoras o que corresponde a apenas 18%, citaram que este tipo de atividade é parcialmente benéfica dentro das aulas, desconhecendo o motivo pelo qual foi dada esta resposta por parte das entrevistadas. Cabe destacar que nenhuma professora desconsidera esta atividade nas aulas. Quanto à ludicidade nas aulas, consideramos que, mesmo com o desenvolvimento das aulas, às vezes, de forma inadequada, os professores questionados concordam com a positividade das aulas de Educação Física recreativas trabalhadas de forma lúdica, reconhecem que elas propiciam um resultado positivo principalmente para os alunos mais tímidos e com dificuldades de interação com os demais colegas. No momento da aula de Educação Física, todos os alunos se envolvem, alguns sempre querem os mesmos jogos, mas quando são propostos jogos diferenciados eles também participam. Os jogos fazem essa aproximação dos alunos e com isso melhora o relacionamento entre eles. Conforme afirma Mauricio (2007. p.3)

O jogo é, por excelência, integrador, há sempre um caráter de novidade, o que é fundamental para despertar o interesse da criança, e à medida em que joga ela vai conhecendo melhor, construindo interiormente o seu mundo. Esta atividade é um dos meios propícios à construção do conhecimento.

Isso permite entender que a brincadeira ajuda na evolução da aprendizagem do aluno, desenvolvendo o aspecto cognitivo, psicomotor, físico, afetivo, além de facilitar a socialização dos alunos, melhorando assim sua formação como indivíduo. Ela é um extraordinário meio didático, sendo utilizado para se alcançar êxito no ambiente escolar. As brincadeiras devem ser prazerosas para que o aluno se sinta estimulado a participar e experimentar verdadeiramente das situações e sensações proporcionadas por elas. Dai a necessidade das atividades lúdicas serem interessante para as crianças, propiciando assim uma melhor aprendizagem por parte das mesmas.

O professor consciente de seu compromisso social deve planejar situações lúdicas onde a criança possa vivenciar experiências na construção e reconstrução de saberes existentes em seu mundo, além de significativas interações sociais que isso pode proporcionar. Desse modo, a criança aprende brincando, de maneira prazerosa. Sendo assim podemos dizer que o lúdico, na sua essência, faz toda diferença no planejamento de ensino, possibilitando momentos de interação, socialização, problematização e reflexão crítica do conhecimento.

As brincadeiras não são apenas uma forma de entretenimento para gastar as energias das crianças, mas formas de enriquecer e contribuir para o desenvolvimento intelectual das mesmas. Ela não é simplesmente uma distração para os alunos, ao contrário, ocupa lugar de extraordinária importância na Educação Física escolar. Pois a mesma estimula o crescimento e o desenvolvimento, a coordenação motora, as capacidades intelectuais, o empreendimento individual, possibilitando o avanço dos conhecimentos teórico-práticos.

Através das atividades lúdicas o aluno pode brincar naturalmente, explorar toda a sua criatividade, além de testar hipóteses, sendo assim pode-se afirmar que a brincadeira é essencial para que a criança se revele se conheça melhor, além de

perceber e compreender o ambiente em que vive, utilizando para isso seu conhecimento e potencial.

## Gráfico 2



Fonte - Professores da Escola Cora Coralina.

Quando perguntadas se acreditavam que as aulas ministradas com atividades lúdicas dentro das aulas de Educação Física trariam resultados positivos para os alunos, 16 professoras, que corresponde a 94% consideram que sim, este tipo de atividade é muito importante e apenas 1 professora o que corresponde a 6%, citou que as atividades lúdicas talvez proporcionem benefícios aos alunos dentro das aulas.

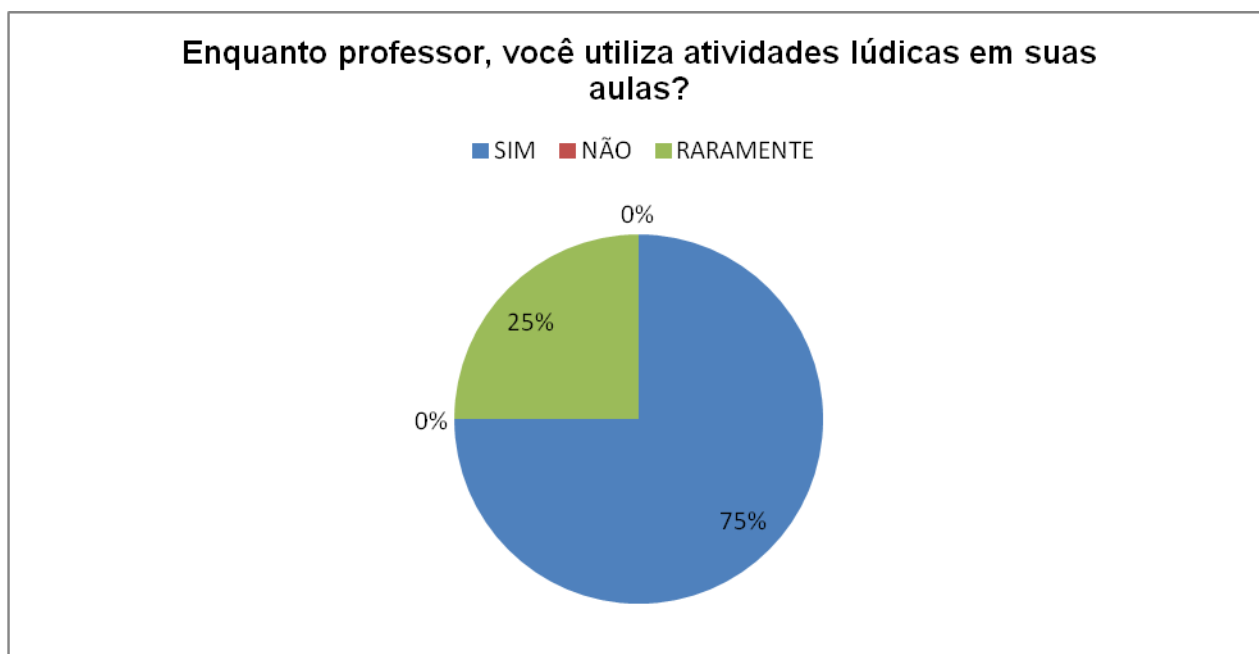
As atividades lúdicas proporcionam a criança a se expressar de diversas maneiras, como lateralidade, melhora a coordenação psicomotora, além de desenvolver, melhorar a convivência social, assim como torna os alunos mais participativos entre outras. No espaço lúdico, a criança pode desenvolver suas potencialidades assim como compartilha experiências vividas por eles, proporcionando uma convivência dinâmica entre os mesmos. O ato de brincar através das atividades lúdicas faz com que a criança venha a desenvolver e melhorar a confiança em si mesma, sua imaginação, a autoestima, o autocontrole, a cooperação e a criatividade; o brinquedo revela o seu mundo interior e leva a criança



a aprender brincando. Assim sendo a escola deve respeitar este conhecimento de mundo que a criança tem e entender o processo pelo qual a mesma passa até se alfabetizar, permitindo enfrentar e compreender melhor os primeiros anos escolares, transformando a escola em um verdadeiro ambiente de aprendizagem. Ainda segundo Kishimoto ( 2008, p. 22 )

Ao permitir a manifestação do imaginário infantil, por meio de objetos simbólicos dispostos intencionalmente, a função pedagógica subsidia o desenvolvimento integral da criança. Nesse sentido, qualquer jogo empregado pela escola, desde que respeite a natureza do ato lúdico, apresenta o caráter educativo e pode receber também a denominação geral de jogo educativo.

**Gráfico 3**



Fonte - Professores da Escola Cora Coralina.

Em relação à pergunta se os professores utilizavam atividades lúdicas em suas aulas 14 professoras responderam que sim, o que corresponde a 75% e apenas 3 professoras responderam que raramente utilizam essas atividades em suas aulas.

A questão permitiu identificar o que as professoras consideram como dificuldades para desenvolver aulas com atividades lúdicas. Segundo uma das professoras, é muito complicado utilizar sempre atividades lúdicas, pois a indisciplina dos alunos atrapalha o desenvolvimento das atividades.

As dificuldades enfrentadas pelas professoras são reais quanto a indisciplina na escola e não é diferente quando se trata das aulas de Educação Física. O professor muitas vezes é obrigado a lidar com situações que não permitem desenvolver as aulas como deveria, ou seja, o desenvolvimento da aula planejada fica comprometido. Conforme afirma Aquino (2011)

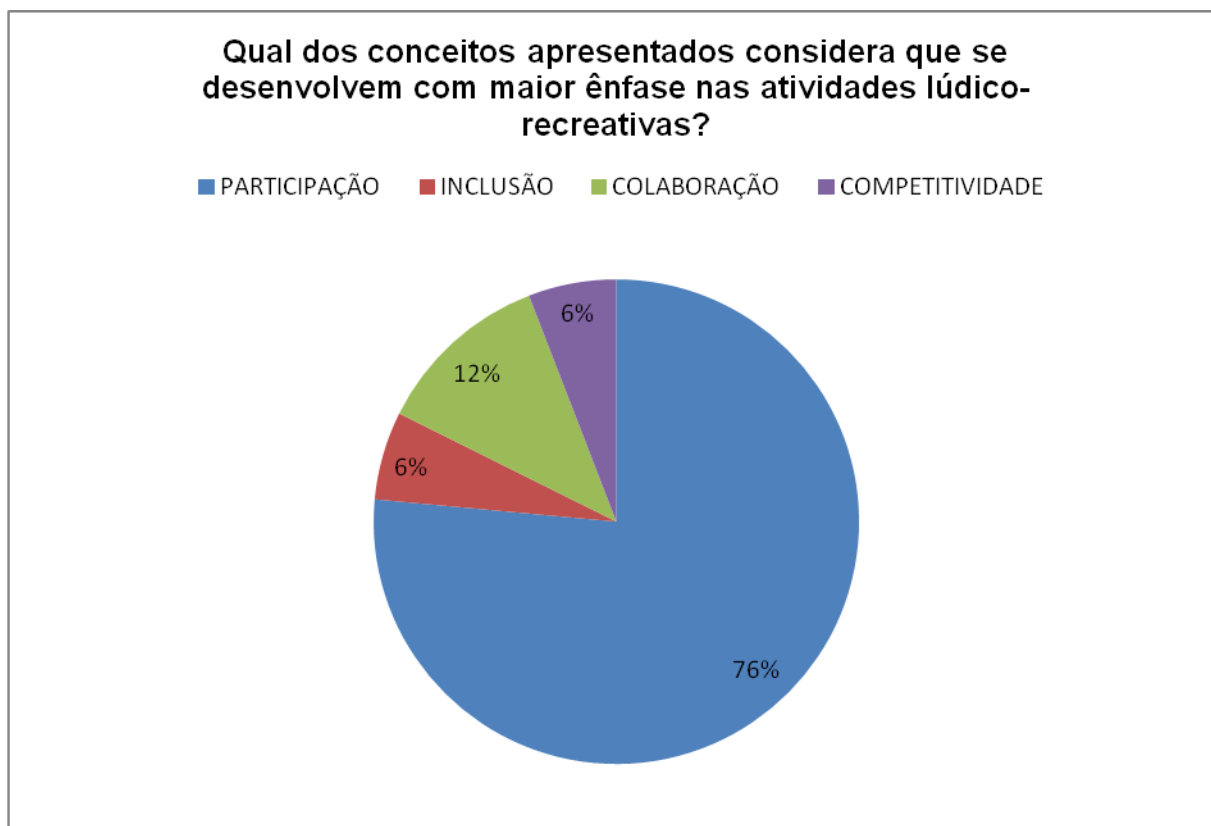
Tomando a indisciplina como uma temática fundamentalmente pedagógica, talvez possamos compreendê-la inicialmente como um sinal, um indício de que a intervenção docente não está se processando a contento, que seus resultados não se aproximam do esperado.

Portanto a indisciplina passa a ser vista como um problema o que pode desestimular o trabalho do professor: A atitude de desrespeito, o não cumprimento dos acordos e regras por parte dos alunos, tendem a aumentar à medida que o professor desestimulado deixa de estabelecer esse domínio dentro de suas aulas, deixando sua prática de lado. Entretanto a mudança na maneira de aplicar suas aulas, assim como nos métodos de ensino, além da definição de limites e regras pode favorecer o professor em sua prática como educador. As atividades lúdicas podem ser um meio de transformação da realidade e também dos comportamentos citados pelas professoras.

É fundamental a inclusão de regras que resgatem valores morais, assim como a conduta para que a formação psicossocial do aluno aconteça, sendo necessário que essas regras partam dos pais e professores. Os limites estabelecidos por essas regras não devem ser compreendidos simplesmente como forma de controle sobre os alunos deve sim servir de base para promover vivências sociais e coletivas, a atitude perante as situações cotidianas e a posição ocupada dentro de espaços o qual está inserido, como por exemplo, família, escola, bairro, igreja, e a sociedade em geral.

Sendo assim, as regras e normas deixam de ser entendidas apenas como uma maneira de estabelecer limites aos alunos, além de passarem a ser vistas como necessárias ao convívio social. Nesse pensamento, o professor na escola é quem educa, oferece e estabelece limite aos alunos.

**Gráfico 4**

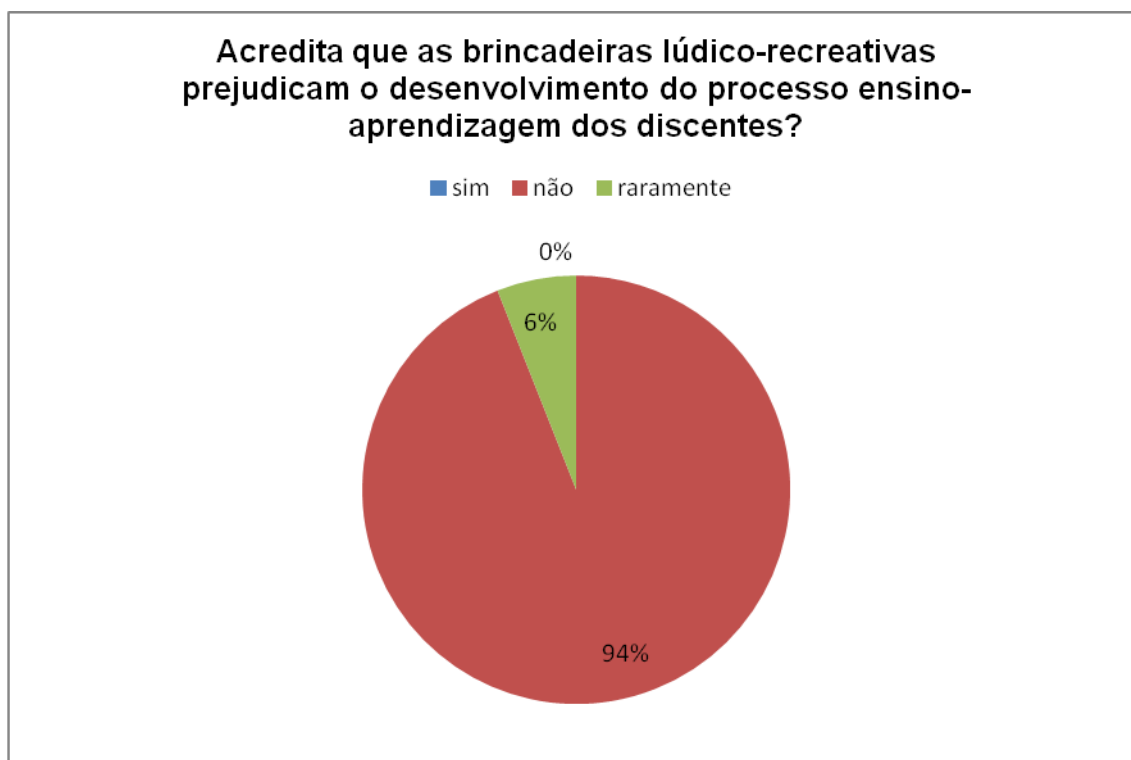


Fonte - Professores da Escola Cora Coralina.

Em relação à questão de qual dos conceitos são desenvolvidos com maior ênfase nas atividades recreativas 13 professoras disseram que o conceito que é mais desenvolvido é o da participação, pois todos os alunos gostam de participar das atividades desenvolvidas o que corresponde a 76% das respostas. Enquanto que 2 professoras disseram que o conceito que mais se desenvolve é o da colaboração, pois os alunos ajudam uns aos outros, o que corresponde a 12% das respostas, enquanto 1 professora respondeu que o conceito que mais se desenvolve é o da inclusão observando que alguns alunos ajudam seus colegas que apresentam mais dificuldades no desenvolvimento das atividades propostas, o que corresponde a 6% das respostas, restando ainda 1 professora que respondeu que o conceito que mais se desenvolve é o da competitividade, pois segundo a mesma as atividades acabam promovendo a competição entre os alunos para vencer as brincadeiras o que corresponde a 6% das respostas. Segundo os PCN.

O processo de ensino e aprendizagem em Educação Física, portanto, não se restringe ao simples exercício de certas habilidades e destrezas, mas sim de capacitar o indivíduo a refletir sobre suas possibilidades corporais e, com autonomia, exercê-las de maneira social e culturalmente significativa e adequada. (PCNs/ MEC, BRASIL, 1997, p 28, vol. 7)

**Gráfico 5**



Fonte - Professores da Escola Cora Coralina.

Em relação à pergunta se os professores acreditam que as atividades lúdicas prejudicam o desenvolvimento de aprendizagem dos alunos 16 professoras responderam que não prejudica em nada a aprendizagem dos alunos, o que corresponde a 94% das respostas, elas disseram ainda que as atividades ajudam os discentes a se tornarem melhores alunos com melhor atenção e concentração dentro das aulas teóricas das outras disciplinas. Enquanto que 1 professoras responderam que as atividades lúdicas raramente afetam a aprendizagem dos alunos. Ainda segundo Moratori (2003, p. 9)

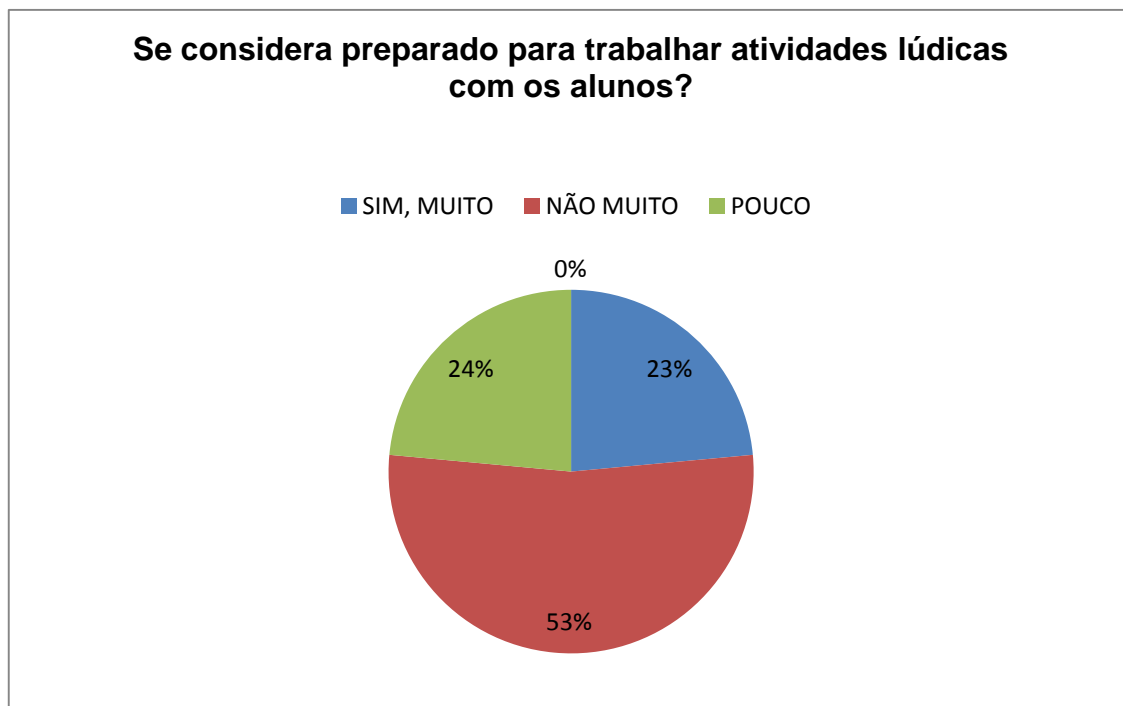
O jogo pode ser considerado como um importante meio educacional, pois propicia um desenvolvimento integral e dinâmico nas áreas cognitiva, afetiva, lingüística, social, moral e motora, além de contribuir para a construção da autonomia, criticidade, criatividade, responsabilidade e cooperação das crianças e adolescentes.

Em relação à pergunta se os alunos participam de todas as atividades propostas dentro das aulas, 14 professoras responderam que sim, o que corresponde a 81% enquanto que 2 professoras responderam que raramente os alunos participam dessas atividades, o que corresponde a 13%, ainda 1 professora respondeu que não os alunos não participam das atividades propostas por ela.

Confirmando a ação do professor como educador e facilitador das atividades, deve combinar momentos onde orienta e dirige o processo, com períodos onde as crianças são responsáveis pelas suas próprias brincadeiras. Ele deve participar das brincadeiras e aproveitar para refletir com as crianças sobre as brincadeiras praticadas por elas buscando desenvolver atitudes de socialização e cooperação entre as mesmas.

As informações obtidas na pergunta nos permitem analisar o interesse dos alunos pelas práticas de atividades recreativas, pois se observa que mesmo os alunos não tendo muitas oportunidades, assim como variações das brincadeiras, existem atividades lúdicas e práticas que envolvem grandes possibilidades e variações de movimentos, que podem causar euforia, além de chamar muito a atenção dos alunos. Isso se deve ao momento livre das aulas, não pela atividade aplicada, podendo os professores permitir que os alunos, por si mesmos, decidam o que fazer ou brincar.

**Gráfico 6**



Fonte - Professores da Escola Cora Coralina.

Em relação à pergunta se os professores se sentem preparados para trabalhar atividades lúdicas com os alunos, 4 professoras responderam que sim estavam muito preparadas o que corresponde a 23%, sendo que outras 4 responderam que estavam pouco preparadas para aplicar atividades lúdicas com os alunos, o que corresponde a 24%, o restantes das professoras ou seja as outras 9 o que corresponde a 53%, disseram não estarem muito preparadas para darem atividades lúdicas aos alunos.

## 6. CONCLUSÃO

Através dessa pesquisa pode-se identificar a importância das brincadeiras lúdico-recreativas nas aulas de Educação Física do 1º ao 5º ano do ensino fundamental, conforme os estudos científicos apresentados e a visão dos professores pesquisados.

Conclui-se que a relevância das brincadeiras lúdicas para os alunos do 1º ao 5º ano da escola Cora Coralina está relacionada com os benefícios produzidos pelas mesmas no processo ensino aprendizagem desses alunos. Pode-se observar que a aplicabilidade das atividades lúdicas nas aulas de Educação Física, na escola pesquisada, está vinculada, a uma cultura de desvalorização da mesma, pois as aulas estão mais associadas ao brincar espontâneo dos alunos do que aula com objetivos e propostas de atividades diferenciadas específica. Embora compreendam o valor da atividade lúdica nas aulas de Educação Física e sua importância para a formação do conhecimento do aluno, além de sua característica multidisciplinar, não há um comprometimento por parte do professor para a implantação de atividades lúdicas nas aulas, principalmente por se tratar das aulas de Educação Física Escolar.

Observa-se também que dentro dos PCNs em Educação Física, estão inseridas as atividades lúdicas, pois se sabe que estas promovem a formação pessoal das crianças, assim como, proporcionam o bem estar e o lazer.

Portanto o presente estudo de caso constatou que as brincadeiras devem ser desenvolvidas a partir de aspectos lúdicos, evitando engrandecer e promover a competitividade entre as crianças da faixa etária pesquisada.

É reconhecido o papel das atividades voltadas para a ludicidade no desenvolvimento da criatividade, da segurança e autoestima, do autoconhecimento corporal e assimilação de regras e limites. Ainda é necessário ressaltar que as brincadeiras devem valorizar as características de cada um, proporcionando assim uma melhor compreensão de si e do mundo a sua volta. Sendo assim concluiu-se que os professores estão despreparados e desmotivados quanto à efetivação das

brincadeiras lúdicas nas aulas de recreação, devido à falta de valorização dada a Educação Física em caráter lúdico-recreativo, sendo ela considerada dessa forma por alguns professores.

Busca-se com a presente pesquisa compreender os aspectos que valorizam a Educação Física escolar entendendo seu valor quanto à formação do aluno mental, social, cultural e fisicamente, percebendo que as brincadeiras trabalhadas de forma lúdica permitem que o aluno desenvolva novas capacidades de criação e resolução de problemas que promoverá uma melhoria de rendimento não somente nas aulas de Educação Física, mas em outras disciplinas também, ou seja, as brincadeiras lúdico-recreativas podem se apresentar de maneira multidisciplinar considerando seu campo de ação.

Confirma-se assim que as brincadeiras lúdicas- recreativas, agora, vão além de simples brincadeiras desorganizadas, devem conter objetivo especificado no planejamento da aula de Educação Física, pois a mesma não é somente correr, saltar, de maneira desorientada, elas devem através da ludicidade envolver os alunos e educar através das brincadeiras. A pesquisa realizada considera as brincadeiras lúdicas uma forma consciente e interessante de tratar essa disciplina na escola com os alunos do 1º ao 5º ano nas aulas de recreação.

A pesquisa em questão espera contribuir para a área de Educação Física Escolar, além de aportar dados para novos estudos sobre o tema tratado.



## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

1. AGUIAR, J.S. **Jogos para o ensino de conceitos**. Campinas: Papirus, 1998, p.33-40.
2. AQUINO, Julio Groppa. **A indisciplina e a escola atual**. REVISTA DA FACULDADE DE EDUCAÇÃO, São Paulo, Vol. 24, n. 2, Jul/Dez. 2011. Disponível em <http://www.scielo.br/scielo.php?pid=s0102-> Acessado em 30/11/2013.
3. ANDRIOTTI Viviane; AQUINO Líbia Maria Serpa. **Brinquedoteca: o lúdico no ensino e na aprendizagem**. Guaíba 2006. Disponível em <http://guaiba.ulbra.tche.br/pesquisa/2006/artigos/pedagogia/125.pdf>. Acessado em 06/05/2012.
4. ARAUJO Sonia. **O Jogo na Educação Infantil**. Rio de Janeiro 2004, p. 33. Disponível em <http://www.avm.edu.br/monopdf/6/SONIA%20ARAUJO.pdf> Acessado em 08/12/13.
5. BEZERRA Alexsandra Maria. **Lúdico: Uma Contribuição à Aprendizagem na Educação Infantil do município de Cedro-PE** SERRITA - PE 2006, p.5. Disponível em <http://gracamartins.com.br/monografias/Alexsandra%20Maria%20Bezerra%20monografia.doc%20CEDRO%20PE%202006>. Acessado em 10/05/2012
6. CASTRO, Mônica da Silva. **Modelo da atividade Recreação: Módulo programação**. Rio de Janeiro: Sesc, 2007.
7. CAVEDA, J. L. C. (Org). **O jogo no currículo da educação infantil**. Porto Alegre: Artmed, 2005. Tradução: Valério Campos. (p. 59-88).
8. FREITAS Ivan Antônio de . **À Escola com Alegria. a Importância da Incorporação do Componente Lúdico no Cotidiano da Escola**, Piracicaba, SP 2004. Disponível em **Erro! A referência de hiperlink não é válida.** Acessado em 11/06/2012.
9. GALLAHUE, D.L.; OZMUN, J.C. **Compreendendo o Desenvolvimento Motor: bebês, crianças, adolescentes e adultos**. São Paulo: Phorte, 2002.
10. GARCIA Juliane. **A Recreação enquanto elemento norteador no processo de socialização da 4ª série A do Ensino Fundamental da escola José Alexandre Sávio no município de Campo Largo**, Revista Eletronica de Educação Física. Disponível em [http://www.uniandrade.br/pdf/edfisica/2010/juliane\\_garcia.pdf](http://www.uniandrade.br/pdf/edfisica/2010/juliane_garcia.pdf). Acessado em 08/07/2012.
11. GONÇALVES, Vinicius Pauletti. **Jogos cooperativos: Abordando a questão da inclusão nas aulas de educação física**. Porto Alegre, 2001 p.21. disponível em

[http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/diaadia/diadia/arquivos/File/conteudo/artigos\\_teses/EDUCACAO\\_FISICA/monografia/Goncalves\\_jogos\\_cooperativos.pdf](http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/diaadia/diadia/arquivos/File/conteudo/artigos_teses/EDUCACAO_FISICA/monografia/Goncalves_jogos_cooperativos.pdf). Acessado em 14/07/2012.

12. HUIZINGA, Johan. *Homo ludens: O jogo como elemento da cultura*. 5 edição. São Paulo: Perspectiva, 2007.
13. KADEN Fernanda Macedo. **Criatividade, nas atividades lúdicas e sua importância no desenvolvimento na 2ª Infância**. Rio de Janeiro 2004, p 24. Disponível em <http://www.avm.edu.br/monopdf/2/FERNANDA%20MACEDO%20KADEN.pdf> Acessado em 09/12/13.
14. KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, Brinquedo e a Educação**. 2ª ed. São Paulo: Editora Cortiz, 1997.
15. \_\_\_\_\_. **O Jogo e a Educação Infantil**. 2008, p.22. Disponível em <http://books.google.com.br/books?hl=pt-BR&lr=&id=MSPPXYdSAC4C&oi=fnd&pg=PA3&dq=Kishimoto&ots=rJNQHjJeVG&sig=6E-W1gEtiP4iD4N5efd9wESbEBA#v=onepage&q=Kishimoto&f=false> . Acessado em 23/11/2013.
16. LOPES, V. G. **Linguagem do Corpo e Movimento**. Curitiba, PR. FAEL, 2006.
17. MARCELLINO, Nelson Carvalho. **Pedagogia da Animação**. Campinas: Papirus, 1991.
18. MASTROIANNI ,Edelvira de Castro Quintanilha et al. **Abcd no lar – aprender, brincar, crescer e desenvolver no laboratório de atividades lúdico-recreativa**. 2004, p. 4. Disponível em <http://www.unesp.br/prograd/PDFNE2004/artigos/eixo10/abcd.pdf>. Acessado em 15/07/2012.
19. MAURÍCIO, Juliana Tavares. **Aprender Brincando: O Lúdico na Aprendizagem**. 2007, p. 3. Disponível em [http://www.psicopedagogia.com.br/new1\\_opiniao.asp?entrID=678#.UpUgAsRauaI](http://www.psicopedagogia.com.br/new1_opiniao.asp?entrID=678#.UpUgAsRauaI) Acessado em 23/11/2013.
20. MORATORI, P. B. **Por que utilizar jogos educativos no processo de ensino aprendizagem?** Rio de Janeiro, 2003. Pg.9. Disponível em [http://www.nce.ufri.br/ginape/publicacoes/trabalhos/t\\_2003/t\\_2003\\_patrick\\_barbosa\\_moratori.pdf](http://www.nce.ufri.br/ginape/publicacoes/trabalhos/t_2003/t_2003_patrick_barbosa_moratori.pdf) acessado em 23/11/2013.
21. MURCIA, J. A. M. **Aprendizagem através do jogo**. In: GARÁFANO, V. V.;
22. NÁJELA Tavares Ujiie **Ação Lúdica na Educação Infantil**. Vol 4 2007, p. 1. Acessado em 08/12/2013. Disponível em <http://revistas.unoeste.br/revistas/ojs/index.php/ch/article/view/206/598>

23. PCN – Parâmetros Curriculares Nacionais. **Apresentação dos temas transversais e ética**. Brasília: MEC/SEF, 1997.
24. PIAGET, J. **A psicologia da criança**. Ed Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1998.
25. \_\_\_\_\_. **A representação do mundo da criança**. Rio de Janeiro: Record, 1990.
26. ROSADO Daniela Gomes et al. Recreação e Lazer - **Relações com a Educação Física**. Disponível em [http://sudamerica.edu.br/argumentandum/artigos/argumentandum\\_volume\\_1/Recreacao\\_e\\_Lazer](http://sudamerica.edu.br/argumentandum/artigos/argumentandum_volume_1/Recreacao_e_Lazer). Acessado em 10/05/2012.
27. SANTIN, Vilvino. **Educação Física: outros caminhos**. Porto Alegre: EST, 1990.
28. SILVEIRA Lucinéia Darlyene. **Educação Física e atividade lúdica: o papel da ludicidade no desenvolvimento psicomotor**. Acessado em 12/05/2012. Disponível em <http://www.efdeportes.com/efd154/o-papel-da-ludicidade-no-desenvolvimento-psicomotor.htm>. Acessado em 11/10/2013.
29. SOLER Reinaldo. **Jogos Cooperativos (Se Competir é Importante, Cooperar é Essencial)** 2007 p,6. Acessado em 09/12/13. Disponível em <http://scholar.google.com.br/scholar?hl=pt-BR&q=jogos+ludicos+segundo+soler&btnG=&lr=>
30. SOUZA, Kellcia Rezende et al. **O papel dos jogos e brincadeiras no processo de ensino aprendizagem nas aulas de Educação Física nas séries iniciais do Ensino Fundamental: Uma abordagem construtivista piagetiana**.
31. TEIXEIRA, C. E. J. **A ludicidade na escola**. 1ª ed. São Paulo: Loyola, 1995.
32. TEZANI Thaís Cristina Rodrigues. **O jogo e os processos de aprendizagem e desenvolvimento: aspectos cognitivos e afetivos**. 2011, p.11. Disponível em <http://www2.marilia.unesp.br/revistas/index.php/educacaoemrevista/article/viewFile/603/486>. Acessado em 23/11/2013.
33. TUBINO Lidianne Dias. **O lúdico na sala de aula: Problematisações da prática docente na 4ª série do Ensino Fundamental**. Porto Alegre (2010, p. 16). Acessado em 09/12/13. Disponível em <http://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/71912/000880442.pdf?sequencia=1>
34. VYGOTSKY, L. **Pensamento e Linguagem**. São Paulo: Martins Fontes, 1991.
35. \_\_\_\_\_. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1984.

## APÊNDICE

1 - Você sabe o que são atividades lúdicas?

Sim ( )                                  Não ( )

Justifique\_\_\_\_\_

---

2 - Você acha importante se trabalhar aulas de Educação Física em sua escola?

Sim ( )                                  Não ( )                                  parcialmente ( )

3 - Você acredita que atividades ministradas de forma lúdica nas aulas de Educação Física proporcionam resultado positivo para o desenvolvimento do Discente?

Sim ( )                                  Não ( )                                  Talvez ( )

Se for afirmativo. Quais?\_\_\_\_\_

---

4 - Enquanto professor, você utiliza atividades lúdicas em suas aulas?

Sim ( )                                  Não ( )                                  raramente ( )

5 - Qual dos conceitos apresentados considera que se desenvolvem com maior ênfase nas atividades lúdico-recreativas?

Participação ( )      Inclusão ( )                                  Colaboração ( )                                  Competitividade ( )

6 - Acredita que as atividades lúdico-recreativas prejudicam o desenvolvimento do processo ensino- aprendizagem dos discentes?

Sim ( )                                  Não ( )                                  raramente ( )

7 - Seus alunos participam de todas as propostas que você traz na aula de Educação Física?

Sim ( )                                  Não ( )                                  raramente ( )

8 – Se considera preparado para trabalhar atividades lúdicas com os alunos?

Sim, muito ( )                                  Não muito ( )                                  Pouco ( )

## ANEXO



UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA  
FACULDADE DE CIÊNCIAS DA SAÚDE  
COMITÊ DE ÉTICA EM PESQUISA COM SERES HUMANOS  
CAMPUS UNIVERSITÁRIO DARCY RIBEIRO  
BRASÍLIA - DF  
TELEFONE (061) 3107-1947  
E-mail: [cepfs@unb.br](mailto:cepfs@unb.br)  
<http://fs.unb.br/cep/>



### TERMO DE CONCORDÂNCIA

A Diretora Viviane Alvares Palomo da escola Cora Coralina está de acordo com a realização, nesta unidade escolar, da pesquisa, **Ludicidade: O jogo como processo de ensino e aprendizagem no Primeiro Ciclo do Ensino Fundamental**, de responsabilidade do pesquisador **Jairo Alves dos Anjos**, para desenvolvimento do Trabalho de Conclusão de Curso do estudante do curso a distância de Educação Física/UnB, após aprovação pelo Comitê de Ética em Pesquisa da com Seres Humanos da Faculdade de Ciências da Saúde da Universidade de Brasília.

O estudo envolve realização de análise documental, entrevistas e questionários com professores e funcionários da escola. Tem duração de 1 mês, com previsão de início para 08/2012.

(Local), *Ji-Paraná* 30 agosto / 2012

Diretor/coordenador responsável:

Assinatura/carimbo

*Viviane Alvares Palomo*  
Viviane Alvares Palomo  
Vice-Diretora de Ens. E.F. Cora Coralina  
Port. nº 159/12/GAB/SEDUC da 1201/12

Pesquisador Responsável pela pesquisa:

*Jairo Alves dos Anjos*  
Assinatura